

# BLITZ BOWL



by

TRADUZIONI CARTE SFIDA BLITZ BOWL SEASON 2 (CHALLENGE) ver 1.0

CARTA	TESTO	PUNTI
<b>BREAK SOME BONES</b>	Reclama questa carta se un avversario viene infortunato	2
<b>COVER YOUR LINE!</b>	Reclama questa carta se almeno due giocatori della tua squadra si trovano entro due caselle dalla tua Zona Finale (ma non dentro)	1
<b>FREE UP THE BALL!</b>	Reclama questa carta se un avversario è in possesso di palla all'inizio del tuo turno e nessun avversario è in possesso di palla	2
<b>GET MOVING!</b>	Reclama questa carta se almeno tre giocatori della tua squadra effettuano un'azione Correre durante il tuo turno	1
<b>GET THE BALL!</b>	Reclama questa carta se un giocatore della tua squadra entra in possesso di palla e la tua squadra non aveva il possesso di palla all'inizio del turno	1
<b>GO DEEP!</b>	Reclama questa carta se due o più giocatori della tua squadra si trovano nella Zona Finale avversaria o entro due caselle da essa	2
<b>MOVE THE BALL!</b>	Reclama questa carta se la palla è stata mossa di 5 o più caselle lontana dalla tua Zona Finale da un giocatore della tua squadra (anche se lanciata, trasportata o rimbalzata)	1
<b>SHOWBOAT FOR THE CROWD!</b>	Reclama questa carta se la tua squadra segna una Meta	1
<b>SHOW NO FEAR</b>	Reclama questa carta se un giocatore della tua squadra è in piedi su una botola ed un avversario ha il possesso della palla	1
<b>SHOW US A COMPLETION!</b>	Reclama questa carta se un giocatore della tua squadra effettua con successo un'azione Passare che non fosse un hand-off	1
<b>TAKE THEM DOWN!</b>	Reclama questa carta se un avversario è stato Atterrato o Infortunato	1
<b>TIE THEM UP!</b>	Reclama questa carta se almeno tre avversari sono Marcati da almeno due giocatori differenti della tua squadra (possono avere anche lo stesso ruolo, ad esempio possono essere entrambi Linemen)	2
<b>CARTE SFIDA FINE PARTITA</b>		
<b>CAUSE SOME CARNAGE!</b>	Reclama questa carta se un secondo o susseguente avversario viene Atterrato o Infortunato durante il tuo turno	2
<b>GET ON WITH IT!</b>	Reclama questa carta dopo aver effettuato un'azione con un giocatore della tua squadra se non puoi reclamare una carta Sfida differente	0
<b>IT'S NOW OR NEVER</b>	Reclama questa carta se la tua squadra ha segnato una Meta. Non la puoi reclamare se il tuo punteggio è più alto di quello dell'avversario	2
<b>LEVEL THE FIELD</b>	Reclama questa carta se il tuo punteggio è più basso dell'avversario	0
<b>MAKE A RISKY THROW!</b>	Reclama questa carta se un giocatore della tua squadra effettua con successo un'Azione Passare (non un hand-off) che ha subito una penalità	2
<b>SHOW SOME TEAMWORK!</b>	Reclama questa carta dopo che un giocatore della tua squadra ha segnato una Meta e quel giocatore è entrato in possesso della palla come risultato di un'Azione Passare effettuata con successo (non un hand-off) da un compagno di squadra durante questo turno	3

# BLITZ BOWL



by

FDBF

TRADUZIONI CARTE BONUS BLITZ BOWL SEASON 2 (BONUS PLAY) ver 1.0

CARTA	TESTO
<b>ACCURATE THROW</b>	Gioca questa carta prima di effettuare un controllo per un Passare per uno dei tuoi giocatori. Il controllo ha successo automaticamente - non serve tirare il D6
<b>BLOCKING PLAY</b>	Gioca questa carta piazzandola davanti allo spazio Carte Bonus Play all'inizio del tuo turno con la faccia in vista, dopo la fase Riserve di Emergenza e prima di effettuare qualsiasi azione. Mentre è in vista, i giocatori della tua squadra possono muoversi adiacenti agli avversari mentre effettuano un'Azione Correre, ma se fanno questo devono terminare il loro movimento. Scartare questa carta quando uno dei tuoi giocatori effettua un'Azione Passare o Eludere, o la tua squadra segna una Meta
<b>BOUNDING LEAP</b>	Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra effettua un'Azione Correre. Per questa azione, aumentare il valore di movimento di 2 e considera le caselle in cui si trovano gli avversari come vuote. Il giocatore deve comunque terminare la sua azione Correre Libero e non Marcato
<b>CHANGE ENDS</b>	Gioca questa carta immediatamente prima di aggiungerla alla tua mano, piazzandola davanti al tuo spazio Carte Bonus Play con la faccia in vista. Mentre è in vista, le Zone Mete sono "scambiate". La tua Zona Finale diventa quella dell'avversario e viceversa. Puoi anche scambiare il posto con l'avversario
<b>COMBO PLAY</b>	Gioca questa carta prima di aggiungerla alla tua mano. Il giocatore che entra in possesso della palla può effettuare un'azione Correre gratuita. Quel giocatore può effettuare questa azione Correre anche se ha già effettuato un'azione Correre in questo turno, e non previene dal fare un'altra azione Correre più tardi in questo turno se non la ha già effettuata in precedenza
<b>CURSE OF RUST</b>	Gioca questa carta immediatamente prima di aggiungerla alla tua mano, piazzandola davanti al tuo spazio Carte Bonus Play con la faccia in vista. Mentre è in vista, l'avversario deve sottrarre 1 da qualsiasi controllo dell'Armatura che deve effettuare (fino ad un minimo di 1)
<b>DEFENSIVE PLAY</b>	Gioca questa carta piazzandola davanti allo spazio Carte Bonus Play all'inizio del tuo turno con la faccia in vista, dopo la fase Riserve di Emergenza e prima di effettuare qualsiasi azione. Mentre è in vista, le azioni Bloccare effettuate dalla tua squadra, sono considerate come avere Assistenza. Scartare questa carta quando un giocatore della tua squadra muove 1 o più caselle verso la Zona Finale avversaria.
<b>DISTRACTION</b>	Gioca questa carta dopo che un avversario completa un'azione Marcare, prima di reclamare una carta Sfida. Prendere un giocatore della tua squadra adiacente a quell'avversario. Quel giocatore può effettuare un'azione Eludere gratuita
<b>DIVING TACKLE</b>	Gioca questa carta dopo che uno dei tuoi giocatori effettua un'azione Bloccare, dopo che sono stati lanciati i dadi Blocco. Puoi ritirare i dadi Blocco. Dopo che è stata risolta l'azione Bloccare, il giocatore che blocca è piazzato Prono ma non deve fare un controllo Armatura
<b>DODGE</b>	Gioca questa carta prima di effettuare un'azione Correre con un giocatore della tua squadra. Per questa azione, quel giocatore può muovere adiacente ad un avversario, ma deve terminare il suo movimento Libero.
<b>ENCHANTED BALL</b>	Gioca questa carta immediatamente prima di aggiungerla alla tua mano, piazzandola davanti al tuo spazio Carte Bonus Play con la faccia in vista. Mentre è in vista, aggiungere 2 al risultato dei controlli per il Passaggio effettuati dai giocatori della tua squadra. Scartare questa carta quando un giocatore della tua squadra segna una Meta
<b>FOUL</b>	Gioca questa carta invece di effettuare un'azione con un giocatore della tua squadra. Fare questo conta come aver usato una delle sue azioni disponibili per quel turno (incluse azioni ottenute da carte Bonus Play). Scegliere un giocatore della tua squadra che sia adiacente ad un avversario Prono. Quell'avversario è Infortunato
<b>GAME FACE ON</b>	Gioca questa carta dopo la tua azione finale, dopo la fase Reclama le Carte Sfida. Ottieni due azioni aggiuntive. Queste azioni non sono gratuite e sono trattate come facenti parte del tuo turno
<b>HAIL MARY PASS</b>	Gioca questa carta quando uno dei tuoi giocatori effettua un'azione Passare, prima di controllare se il giocatore bersaglio è nella distanza. Il giocatore bersaglio è considerato come essere nella distanza per questa azione Passare, senza tenere conto di dove si trovi sul campo. In aggiunta, il controllo del Passaggio ha successo con un risultato di 4+, mentre con un risultato di 1-3 il controllo è fallito senza tenere conto di nessun modificatore
<b>HEALING SPELL</b>	Gioca questa carta all'inizio del tuo turno, prima delle Riserve d'Emergenza. Effettua un'azione Riserva con ciascuno dei tuoi giocatori presenti nella Panchina

<b>INSPIRATION</b>	Gioca questa carta dopo la tua terza azione dopo la fase Reclamare Carte Sfida. Ottieni una quarta azione. Quest'azione non è gratuita ed è trattata come essere parte del tuo turno
<b>INTERFERENCE</b>	Gioca questa carta prima che uno dei tuoi giocatori effettui un'azione Marcare. Quel giocatore può muovere fino a 4 caselle invece di 2 per quell'azione Marcare (dopo il quale il giocatore deve essere Marcato non Libero)
<b>INTERVENTION</b>	Gioca questa carta dopo che un avversario effettua un'azione Correre, prima di reclamare una carta Sfida. Scegliere un giocatore della tua squadra Libero. Quel giocatore effettua un'azione Marcare gratuita ma deve finire l'azione Marcare adiacente a quell'avversario
<b>LAST GAP</b>	Gioca questa carta quando la partita finisce. La partita non finisce. Puoi fare un altro turno dopo di ch� la partita finisce
<b>LEG UP</b>	Gioca questa carta immediatamente prima di aggiungerla alla tua mano, piazzandola davanti al tuo spazio Carte Bonus Play con la faccia in vista. Mentre � in vista, ogni volta che segni dei punti, aumenta il punteggio di 1. Scartare questa carta quando il tuo punteggio � uguale o pi� alto di quello dell'avversario
<b>MULTIBALL</b>	Gioca questa carta immediatamente prima di aggiungerla alla tua mano. Due nuovi palloni entrano in gioco, secondo le regole per Nessun Pallone in Gioco e Palloni Multipli
<b>NEW BALL</b>	Gioca questa carta all'inizio del tuo turno, dopo il controllo per Nessun Pallone in Gioco. Un nuovo pallone entra in gioco secondo le regole per Nessun Pallone in Gioco e Palloni Multipli
<b>NUFFLE'S BLESSING</b>	Gioca questa carta immediatamente prima di aggiungerla alla tua mano, piazzandola davanti al tuo spazio Carte Bonus Play con la faccia in vista. Mentre � in vista, le azioni Bloccare effettuate dalla tua squadra contano come avere assistenza. Scartare questa carta quando il tuo punteggio � uguale o superiore a quello del tuo avversario
<b>OUT OF NOWHERE</b>	Gioca questa carta durante il turno dell'avversario, dopo che un avversario abbia completato un'azione. Effettuare un'azione gratuita con un giocatore della tua squadra
<b>PASS BLOCK</b>	Gioca questa carta dopo che un avversario � stato scelto per effettuare un'azione Passare, dopo che un avversario bersaglio � stato scelto ma prima che il D6 sia lanciato. Puoi immediatamente effettuare una azione Marcare gratuita con uno dei tuoi giocatori Liberi. Deve finire questa azione adiacente sia al lanciatore avversario o al bersaglio avversario
<b>RAW TALENT</b>	Gioca questa carta per ritirare un qualsiasi tiro di dadi che utilizzi un D6 o un dado Blocco
<b>READY TO GO</b>	Gioca questa carta immediatamente prima di aggiungerla alla tua mano. Ogni giocatore Libero o Marcato della tua squadra pu� muovere di 1 casella, movimento che pu� portare i giocatori adiacenti agli avversari. Possono terminare questo movimento Liberi o Marcati. Queste sono azioni gratuite. Poi, ogni giocatore Prono della tua squadra pu� effettuare un'azione gratuita Alzarsi in Piedi
<b>RESERVES</b>	Gioca questa carta all'inizio del tuo turno, dopo la fase Riserve d'Emergenza. Effettua un'azione gratuita Riserve
<b>SERIOUS INJURY</b>	Gioca questa carta immediatamente prima di aggiungerla alla tua mano. Il giocatore che � stato Infortunato o Atterrato in questa azione � rimosso dal gioco invece di essere piazzato Prono o in Panchina. Il giocatore non pu� rientrare in gioco
<b>SHADOW</b>	Gioca questa carta dopo che un avversario ha effettuato un'azione Eludere. Scegliere un giocatore della tua squadra che stava marcando quell'avversario prima che effettuasse l'azione Eludere. Quel giocatore pu� muovere nella casella lasciata vuota dall'avversario
<b>SPRINT</b>	Gioca questa carta immediatamente prima di effettuare un'azione Correre con un giocatore della tua squadra. Per questa azione aumenta il suo valore di Movimento di 2
<b>STEP ASIDE</b>	Gioca questa carta dopo che un giocatore della tua mano � stato scelto come bersaglio di una azione Bloccare, prima che i dadi Blocco siano tirati. Quel giocatore pu� effettuare un'azione Eludere (dopo la quale deve essere Libero non Marcato). L'azione Bloccare � annullata e non conta come mai essere stata effettuata
<b>SUSTAINED PLAY</b>	Gioca questa carta dopo che un giocatore della tua squadra ha segnato una Meta, prima di piazzarlo in Panchina. Quel giocatore non viene piazzato in Panchina
<b>THROWING PLAY</b>	Gioca questa carta piazzandola davanti allo spazio Carte Bonus Play all'inizio del tuo turno con la faccia in vista, dopo la fase Riserve di Emergenza e prima di effettuare qualsiasi azione. Mentre � in vista, aggiungi 1 al risultato dei controlli per il Passaggio fatti dai giocatori della tua squadra. Scartare questa carta quando un giocatore della tua squadra effettua un'azione Bloccare, o la tua squadra segna una meta